NES-B5-FAH

A BOY AND HIS BLOB ★

TROUBLE ON BLOBOLONIA ★

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

ATTENTION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu A BOY AND HIS BLOB★ de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIÈRES

HOLÁ! COMME IL LES AIME!.....4
LES PREPARATIFS.....5
DES MONDES DIFFERENTS.....7
QUATORZE SAVEURS FABULEUSES.....9
LE COIN DU COLLECTIONNEUR.....10
LES MAUVAIS QUI VOUS MENACENT.....11
DES CONSEILS ECLAIRES.....14

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★"A Boy and His Blob", "Trouble on Blobolonia" and "Blobolonia" are trademarks of Absolute Entertainment, Inc.
©1989 Absolute Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Licensed to MEDIAGENIC.
Sublicensed to Nintendo from MEDIAGENIC.

HOLÀ! COMME IL LES AIME!

S'il les aime? Et comment! Le Blob du garçon raffole de boules de gomme! Dans toutes les saveurs: Vanille, Pomme, Mandarine, Cannelle, Cola, Noix de coco, etc.

Comme beaucoup de garçons du vingt-et-unième siècle, notre héros a un copain extra-terrestre. Il vient de Blobolania, un endroit dirigé par un empereur diabolique qui ne donne à manger que de la guimauve et du chocolat à tout le monde. En fait, pour l'empereur, des choses saines comme les vitamines, c'est du poison.

Blob (diminutif de Blobert) est venu sur Terre pour trouver quelqu'un capable de l'aider à vaincre l'empereur diabolique. C'est ainsi qu'il a rencontré le garçon.

Le garçon et Blob auront besoin de beaucoup de vitamines pour vaincre l'empereur diabolique. Et pour obtenir des vitamines, il leur faudra de l'argent. Pour trouver cet argent, ils devront chercher des trésors cachés et des diamants dans des cavernes souterraines.

Alors qu'est-ce qu'un garçon doit faire? Siffler, tout simplement! (Blob arrivera), et donner à Blob des boules de gomme.

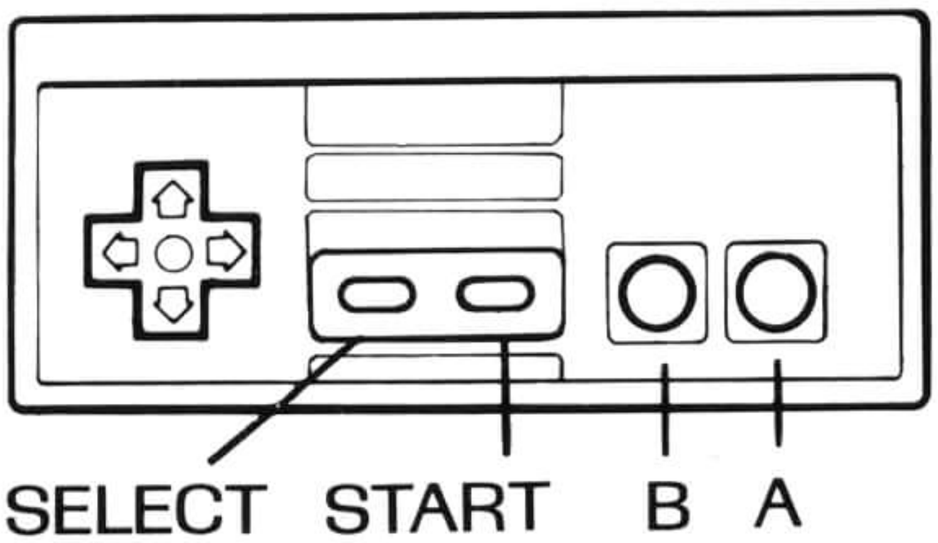
Voyez-vous, par miracle le garçon a découvert que, non seulement Blob adore les boules de gomme, mais que des boules de gomme de différentes saveurs lui font prendre différentes formes. Et ces formes peuvent lui permettre de se sortir de nombreuses situations autrement inextricables!

Avec son répertoire de formes, Blob peut aider le garçon à surmonter les obstacles les plus dangereux - à condition que Blob reçoive une boule de gomme de saveur appropriée. En fait, avec suffisamment de boules de gomme de saveurs différentes, tout est possible.

LES PREPARATIFS

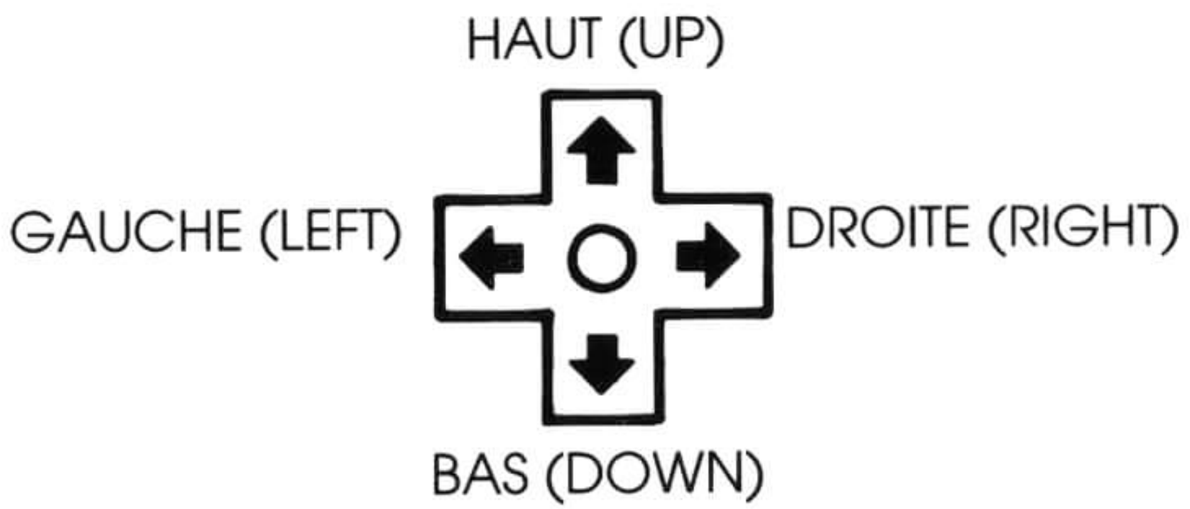
1. Veillez à ce que l'interrupteur soit sur OFF (Hors fonction).
2. Insérez la cartouche A BOY AND HIS BLOB conformément aux instructions de votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™.
3. Mettez l'interrupteur sur ON.

Pour commencer: Appuyez sur le BOUTON START de la manette du joueur numéro 1.



LES COMMANDES

La figure ci-dessous vous montre les points de commande sur votre manette NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. Au cours de ce manuel d'instruction nous appellerons ces commandes de la façon suivante:



1. Ce jeu est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4. Rangez cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.
5. Vérifiez toujours que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant de l'insérer dans la console.

POUR BOUGER A GAUCHE OU A DROITE - Appuyez sur les FLECHES GAUCHE ou DROITE.
POUR APPELER BLOB (SIFFLER, TOUT SIMPLEMENT!) - Appuyez sur le BOUTON B.
POUR RETROUVER LA FORME DE BLOB - Appuyez sur le BOUTON B.
Remarque: Une fois que la forme est redevenue celle de Blob, attendez une seconde avant de lui lancer des boules de gomme.
POUR CHOISIR UNE SAVEUR DE BOULE DE GOMME - Appuyez de façon répétée sur le BOUTON SELECT jusqu'à ce que la saveur soit inscrite au bas de l'écran.
POUR MODIFIER L'ORDRE DES SAVEURS - Maintenez la FLECHE BAS enfoncée et appuyez sur le BOUTON SELECT.
POUR ALIMENTER BLOB EN BOULES DE GOMME - Assurez-vous que le garçon fait face à Blob et appuyez sur le BOUTON A. Remarque: Vous donnerez à BLOB la saveur indiquée à l'écran.
POUR TIRER AVEC LE VITA BLASTER (LANCEUR DE VITAMINES) - Commencez par choisir le type de vitamine que vous voulez lancer (A, B ou C) en appuyant sur le BOUTON SELECT. Ensuite, appuyez sur le BOUTON B.
Remarque: Le VitaBlaster ne sert qu'en Blobolonia, il ne fonctionnera correctement que si vous avez acheté les munitions nécessaires: des vitamines.
POUR UNE PAUSE - Appuyez sur le BOUTON START.
POUR CONTINUER - Appuyez à nouveau sur le BOUTON START.

DES MONDES DIFFERENTS

A BOY AND HIS BLOB se déroule dans deux mondes bien différents.

Le premier monde est celui de cavernes loin en dessous des rues de la ville où habite le garçon. Le deuxième monde est sur la planète Blobolonia dont Blob est originaire.

Dans le monde du garçon (la Terre) vous rechercherez des trésors cachés, des diamants géants, des sacs de boules de gomme supplémentaires, et bien d'autres choses encore. Plus vous trouvez de trésors, plus vous pouvez acheter de vitamines afin de lutter contre l'empereur diabolique sur Blobolonia . L'affichage «TR» en haut de l'écran vous indique le nombre de trésors qu'il vous reste à découvrir.

Vous frayer un chemin dans les cavernes souterraines ne sera pas aisé. Il y a beaucoup de tournants dangereux - et de culbutes. Ainsi que d'ennemis mortels. Aussi serait-il prudent de garder une carte des endroits où vous êtes allé et de ce qui s'y trouve.

Dans le monde de Blob (Blobolonia), vous trouverez des vergers, des fermes, une usine de bonbons et le palais dangereux du diabolique empereur. Vous trouverez également de pétillants bonbons à la menthe - d'une valeur inestimable quand il s'agit de créer des vies supplémentaires.

Pour passer de la Terre en Blobolonia (ou vice versa), le garçon doit employer un moyen de transport spécial. Et à moins qu'il ne soit armé d'un VitaBlaster et d'une grande quantité de vitamines en guise de munitions, il sera complètement sans défense sur Blobolonia.

Bien que le monde du garçon et celui de Blob semblent très différents, ils ont tous les deux quelque chose en commun: des surprises incessantes!

VU A L'ECRAN

Après avoir appuyé sur le BOUTON START, vous verrez la plupart des informations suivantes en haut ou en bas de l'écran. Ce qui n'apparaît pas encore maintenant sera affiché en cours de jeu.

- Points marqués (en fonction des trésors récupérés)
- Nombre de saveurs disponibles
- Saveur de boule de gomme choisie

- Vies disponibles
- Trésors restant à découvrir
- Vitamines disponibles
- Nombre de bonbons à la menthe récupérés

QUATORZE SAVEURS FABULEUSES

Vous commencerez le jeu avec douze saveurs de boules de gomme. Et pendant le jeu, vous serez en mesure d'en choisir une ou deux de plus.

Au début, il vous faut faire des essais pour voir quelle forme est engendrée par chaque saveur. Mais vous ne tarderez pas à les avoir toutes en mémoire. Parce que le nom de chaque saveur correspond plus ou moins à la forme qu'elle engendre - soit dans la sonorité du mot, soit à cause de ce qu'il évoque.

Voici la liste des saveurs que vous trouverez. Si vous le voulez, vous pouvez relever cette liste et dessiner les formes correspondant à chaque saveur.

LICORICE (Réglisse)
STRAWBERRY (Fraise)
COCONUT (Noix de coco)
COLA (Cola)
CINNAMON (Cannelle)
APPLE (Pomme)
VANILLA (Vanille)
TANGERINE (Mandarine)
ROOT BEER (Limonade)
HONEY (Miel)
KETCHUP (Ketchup)
PUNCH (Punch)
ORANGE (Orange)
LIME (Citron vert)

* Il y a une saveur de boule de gomme que Blob déteste: le KETCHUP. En fait, s'il en mange accidentellement, il sera pétrifié.

DETAILS ETONNANTS AU SUJET DES BOULES DE GOMME

Bien que les boules de gomme servent à nourrir Blob, vous pouvez aussi les utiliser pour explorer des régions inconnues. Voici comment procéder:

Si vous voulez savoir ce qui se trouve derrière une corniche (sur la Terre) ou au-delà de l'écran (sur Blobolonia), il suffit tout simplement de lancer une boule de gomme dans la direction voulue. La «camera» suivra la boule de gomme et vous pourrez voir momentanément ce qui est devant.

LE COIN DU COLLECTIONNEUR

Pendant vos aventures - à la fois sur la Terre et sur Blobolonia vous collectionnerez sans cesse des objets. Des trésors et des diamants pour augmenter votre magot. Des sacs de boules de gomme pour accroître votre stock. Des vitamines pour faire fonctionner votre VitaBlaster. Et des bonbons à la menthe - pour une prime spéciale.

TRESORS

De nombreux trésors sont protégés par le Serpent du Métro. Une bestiole très meurtrière.

SACS DE BOULES DE GOMME

C'est là que vous trouverez les deux nouvelles saveurs de boules de gomme, ainsi que des boules de gomme supplémentaires de toutes les saveurs.

DIAMANTS

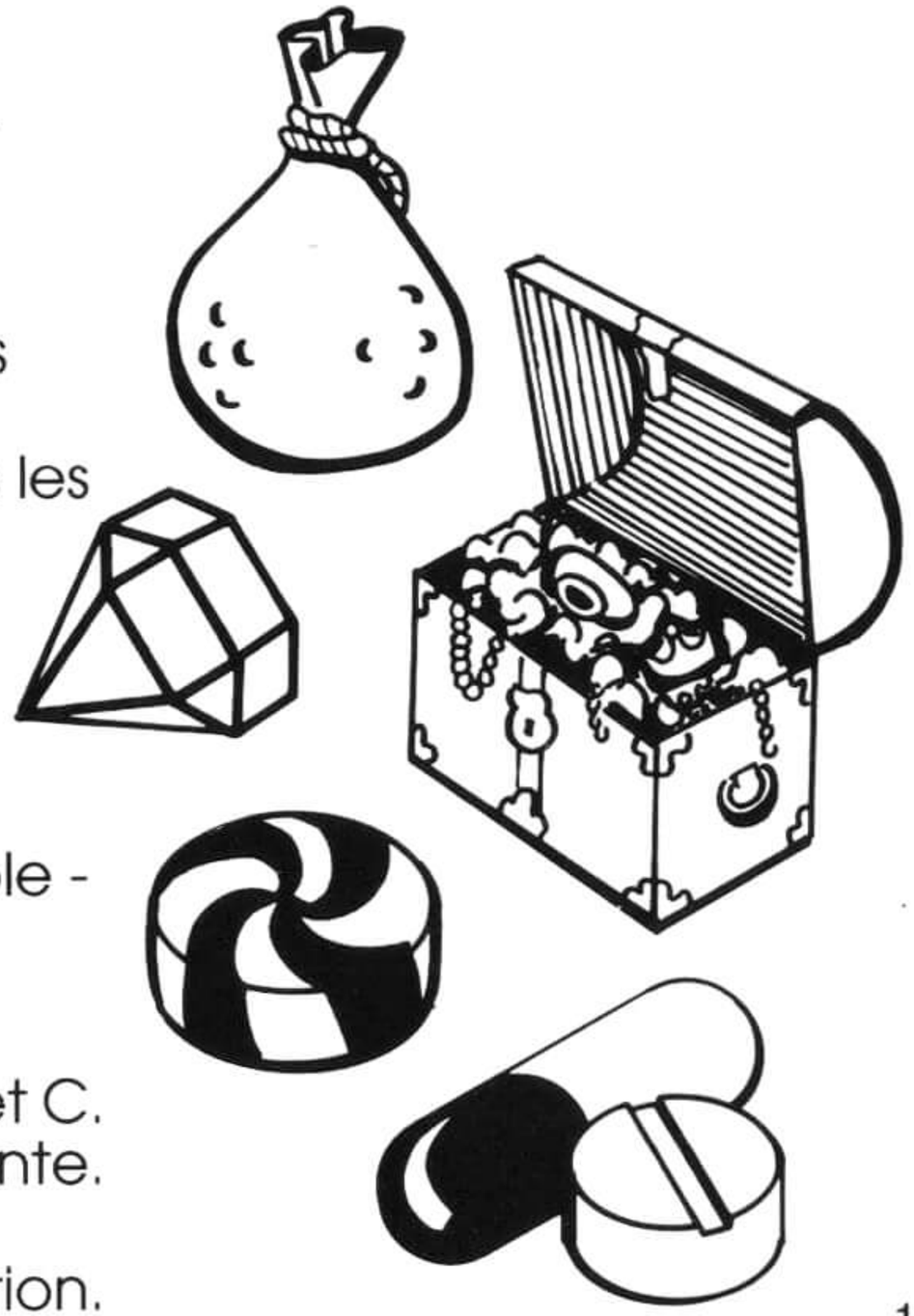
Les meilleurs amis d'un Blob.

BONBONS A LA MENTHE

Récupérez-en suffisamment - cinq par exemple - et vous aurez gagné une vie supplémentaire.

VITAMINES

Il y a trois sortes de vitamines différentes: A, B et C. Et chacune d'elles suit une trajectoire différente. Vous apprendrez rapidement quelles sont les vitamines les plus efficaces pour chaque situation.



LES MAUVAIS QUI VOUS MENACENT

Quelques unes des créatures et des situations que vous aurez à affronter sur terre ou sur Blobolonia ne seront pas très agréables. En fait, certaines seront carrément abominables. D'autres signifient la mort!

Voici une rapide présentation de quelques uns des nombreux adversaires que vous pourrez rencontrer.

Sur Terre

SERPENTS DU METRO

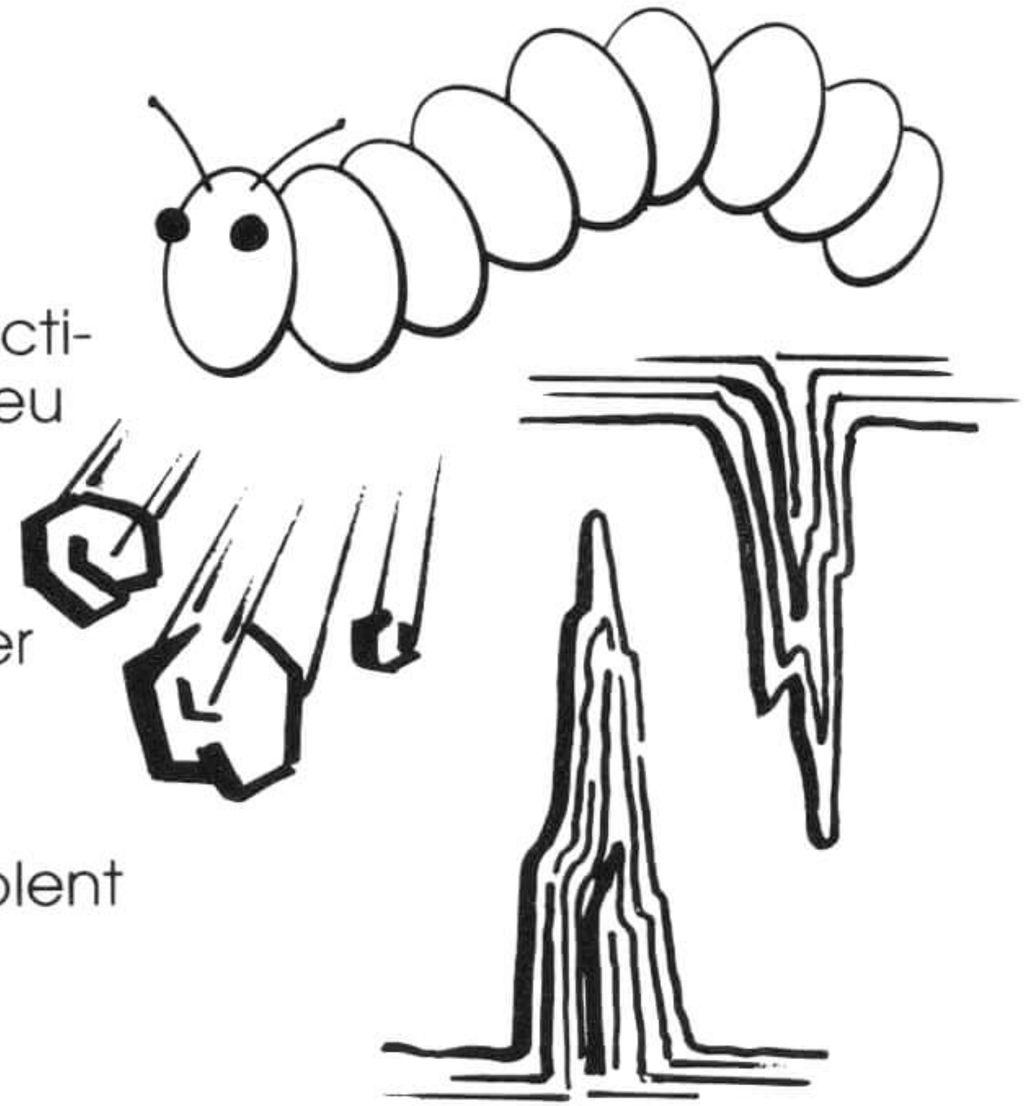
Désolé. Ces créatures sont indestructibles. Mais elles vous laisseront un peu d'espace.

CHUTES DE ROCHERS

Vous savez comment vous protéger des éléments, n'est-ce-pas?

STALACTITES ET STALAGMITES

Ces inquiétantes formations semblent vouloir vous toucher. Ne les laissez pas faire.



Sur Blobolonia

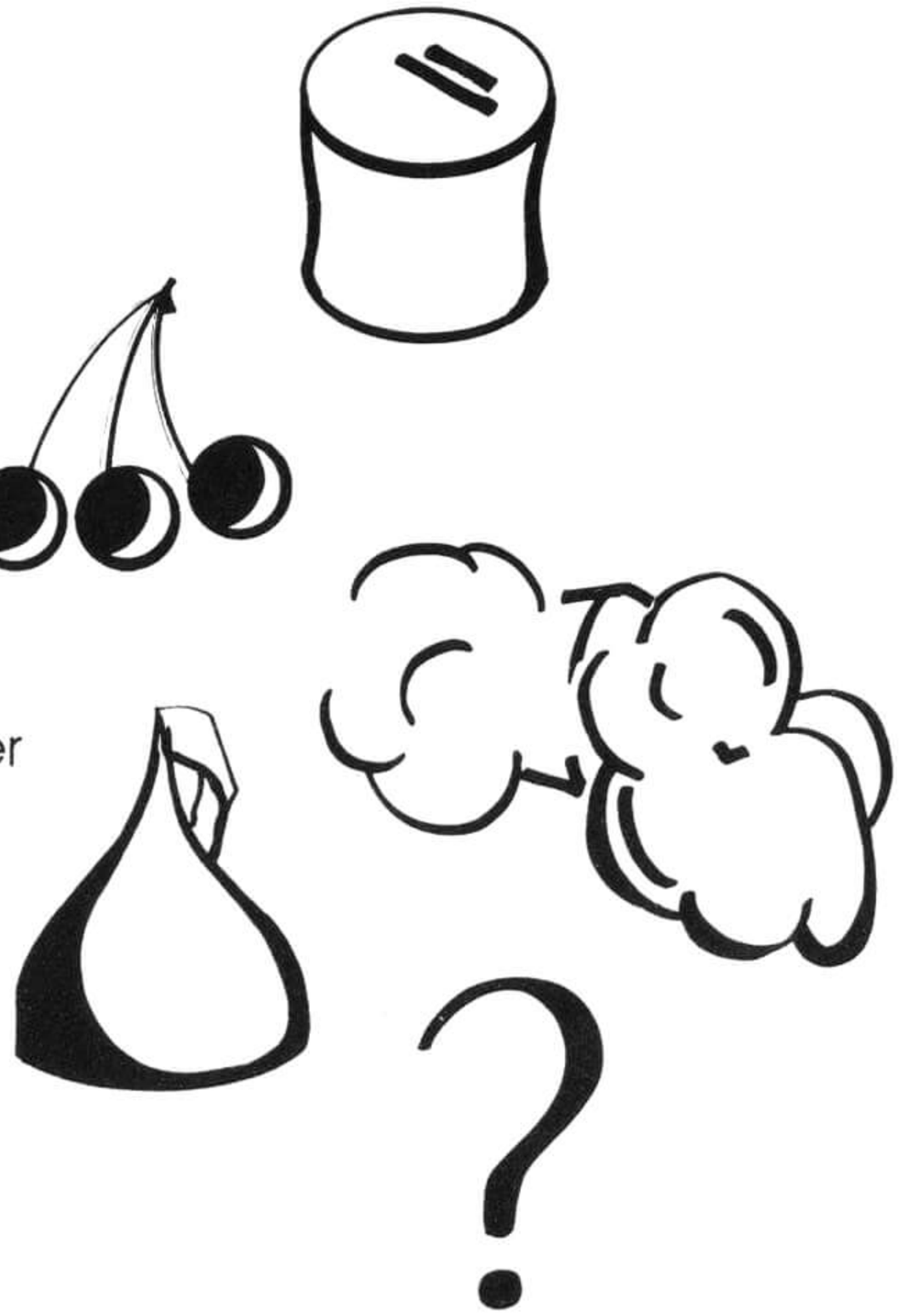
GUIMAUVES MAGIQUES
Durs et caoutchouteux, ces globules gluants sont difficiles à détruire. Il vaut mieux les éviter.

CERISES BOMBES
Ne les laissez pas toucher le sol. Sinon...

POP CORN
Arrive sans arrêt. Aussi faites-vous un chemin parmi cette substance et continuez votre route.

BISOUS AU CHOCOLAT
Ne les laissez surtout pas vous embrasser - c'est un baiser mortel.

EMPEREUR DIABOLIQUE
Contre lui, servez-vous de son propre stock de vitamines. Si possible, trouvez un moyen de les lui faire prendre.



CINQ VIES A VIVRE

Vous disposez de cinq vies au début de chaque partie. Quand vous les avez toutes perdues, la partie est terminée.

Voici trois façons de perdre une vie:

1) Tomber sans aide sur plus d'un écran et demi.
2) Vous noyer. (Essayez un dispositif de flottaison).
3) Etre atteint par un ennemi (par exemple, un serpent du métro, un rocher, une cerise bombe, une confiserie et bien d'autres encore).

VIES SUPPLEMENTAIRES

Vous gagnez une vie supplémentaire pour tous les cinq bonbons à la menthe que vous récoltez sur Blobolonia. Regardez en l'air et par terre pour les trouver, parce que vous n'aurez jamais trop de trésors ou trop de vies.

DES CONSEILS ECLAIRES

- Pour lancer une boule de gomme un peu plus loin, faites un pas en la lançant.
- Attention aux endroits où vous percez des trous, la chute pourrait être interminable.
- Siffler est un moyen d'avoir Blob plus près de vous. Mais s'il est vital de le placer dans un endroit très précis, transformez-le en chalumeau afin de pouvoir le ramasser et le déplacer facilement.
- Ne partez jamais trop loin sans laisser Blob vous rattraper. Si vous le perdez, vous êtes fichu. A moins, bien entendu, de lui administrer du ketchup.
- Pour augmenter la hauteur de votre saut sur votre tremplin, appuyez sur la FLECHE HAUT. Pour diminuer la hauteur, appuyez sur la FLECHE BAS. Pour faire un bond latéral, allez de côté à l'apogée de votre saut.
- N'oubliez pas: après avoir collecté tous les trésors, il vous faut revenir dans la rue, aller dans le magasin de produits diététiques et acheter des vitamines.
- Il y a plus d'un moyen d'arrêter un distributeur de bonbons.
- Essayez! Essayez! Essayez!

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Fijn dat je spelcassette A BOY AND HIS BLOB★ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

KIJK!! HIJ WIL ZE! 20
STARTEN 21
ANDERE WERELDEN 23
VEERTIEN FANTASTISCHE SMAKEN 25
VERZAMELAARS HOEK 26
GROOT GEVAAR 27
HANDIGE TIPS 30

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★"A Boy and His Blob", "Trouble on Blobolonia" and "Blobolonia" are trademarks of Absolute Entertainment, Inc.
©1989 Absolute Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Licensed to MEDIAGENIC.
Sublicensed to Nintendo from MEDIAGENIC.

KIJK !! HIJ WIL ZE !

Wil ze ? Blob is er gek op. Rumbonen, dat is het echte leven. Ze zijn er in alle smaken, Vanille, Appel, Tangerine, Cinnamon, Cola, Kokosnoot en nog veel meer.

Net als vele jongens van nu heeft de jongen een buitenaards vriendje. Die van hem komt van de planeet Blobolonia , een land waar een boze keizer regeert en iedereen dwingt om Marshmellows en Chocolade te eten. Het is zo erg dat de keizer iedereen heeft verboden om Vitaminen te eten.

Blob (zijn echte naam is Blobert) kwam naar de aarde om hulp te zoeken voor zijn strijd tegen de keizer, en zo ontmoette hij de jongen.

Om de keizer te verdrijven hebben ze vitaminen nodig, maar voor vitaminen heb je geld nodig. Daarom gaan de Boy and His Blob op zoek naar verborgen schatten en grote diamanten.

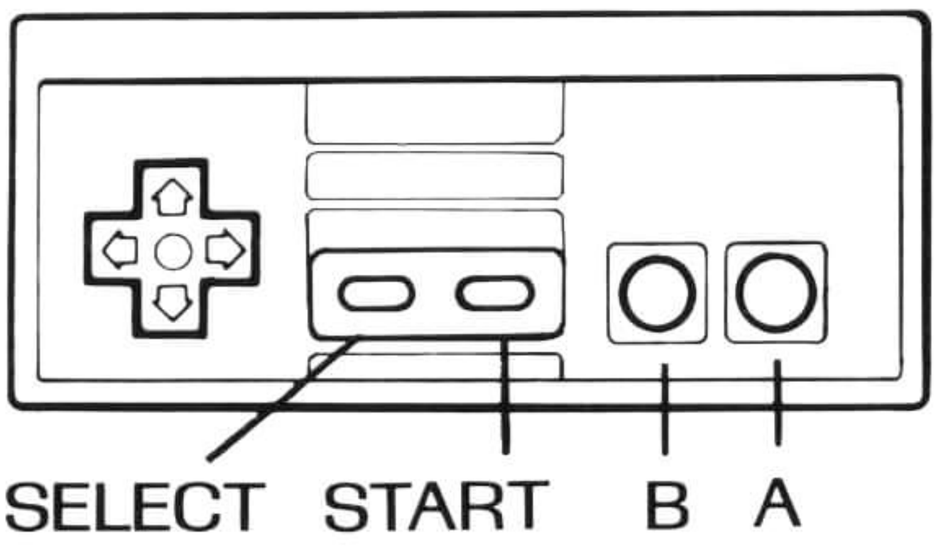
Wat moet de jongen dus doen? Enkel fluiten (zo roep je Blob) en daarna geef je hem Rumbonen. De jongen ontdekt niet alleen dat de Blob van Rumbonen houdt, maar ook dat de Blob van uiterlijk verandert als je hem andere smaken geeft en dat kan mooi van pas komen in moeilijke situaties.

Met de ongekende mogelijkheden van de Blob en de juiste Rumboon op de juiste plaats, kunnen ze alle tegenslagen overwinnen.

STARTEN

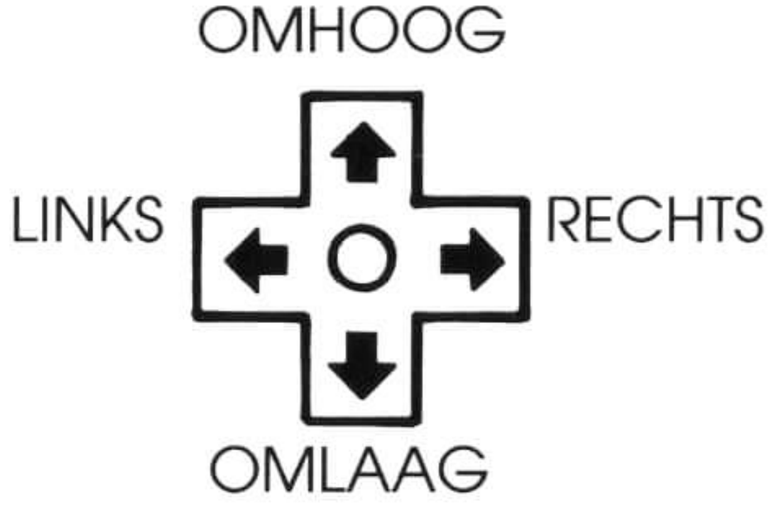
1. Kijk of het control deck UIT is.
2. Doe de A BOY AND HIS BLOB cassette zoals beschreven in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
3. Zet nu je Control deck AAN.

STARTEN: Druk op de starttoets van de Controller.



BESTURING

De onderstaande tekening is van de vierpuntsdruktoets op je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Controller. In de rest van deze gebruiksaanwijzing zullen wij steeds naar deze namen verwijzen.



1. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.
2. Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.
3. Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.
4. Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.Bewaar de spelcassette in de hoes als je hem niet gebruikt.
5. Bewaar de spelcassette in de hoes als je hem niet gebruikt.

GA LINKS OF RECHTS AF - Druk op de LINKS of RECHTS KNOP.
ROEP BLOB (gewoon fluiten) - Druk op de B KNOP.
HOE MAAK JE BLOB WEER GEWOON BLOB - Druk op de B KNOP.
N.B. Nadat hij weer gewoon is, moet je een seconde wachten voordat je hem weer een Rumboon geeft.
KIES DE SMAAK VAN DE RUMBOON - Druk op de keuzeknop net zolang tot je de juiste smaak hebt gevonden.
VERANDER DE VOLGORDE VAN DE SMAKEN - Druk tegelijk op OMLAAG en op SELECT.
HOE GEEF JE BLOB EEN RUMBOON - Zorg dat de jongen naar Blob kijkt en druk op knop A.
N.B. Geef Blob de smaak die op het scherm staat aangegeven.
SCHIETEN MET HET VITAMINENGEWEER - kijk eerst welke Vitaminen je wilt gebruiken (A,B of C) door op de SELECTKNOP te drukken. Daarna druk je op knop A.
N.B. Het Vitaminengeweer is nodig op Blobolonia en doet het alleen als je de juiste munutie (Vitaminen) hebt gevonden.
PAUZE- Druk op de STARTKNOP.
VERDER SPELEN - Druk nogmaals op de STARTKNOP.

ANDERE WERELDEN

A BOY AND HIS BLOB speelt in 2 verschillende werelden.

De eerste wereld ligt diep in de Aarde verscholen onder de woonplaats van de jongen. De tweede wereld is de planeet Blobolonia waar Blob ook vandaan komt. In de wereld van de jongen (Aarde) zoek je naar verborgen schatten, grote diamanten, zakken met Rumbonen en nog veel meer.

Hoe meer schatten je vindt, hoe meer vitaminen je kunt kopen om te gebruiken tegen de boze keizer. De letters T.R. boven in je scherm laten zien hoeveel schatten er nog over zijn.

Je weg vinden door de ondergrondse grotten zal niet mee vallen. Er zijn vele gevaren in alle soorten en maten. Misschien is het handig om op te schrijven welk gevaar op welke plaats is.

De wereld van Blod (Blobolonia) zijn boomgaarden, boerderijen, een snoepfabriek en het paleis van de boze keizer. Je komt ook Pepermuntjes tegen die je kunt gebruiken om extra levens te maken.

Om van de Aarde naar Blobolonia (of andersom) te gaan moet de jongen een speciaal transportmiddel besturen. Zonder het vitaminengeweer en een grote voorraad vitaminen is de jongen hulpeloos op Blobolonia.

Ondanks het grote verschil in deze twee werelden hebben ze toch een ding gemeen: Verassingen!!

HET SCHERM

Als je op de STARTKNOP drukt, krijg je op het scherm de volgende informatie.

- Score (afhankelijk van het aantal schatten)
- Aantal overgebleven smaken
- Benodigde rumboon smaak

- Aantal levens
- Nog te vinden schatten
- Aantal Vitaminen
- Gespaarde pepermunjes.

VEERTIEN FANTASTISCHE SMAKEN

Je begint met 12 smaken en in het spel kun je er nog een aantal bijverdienen.

In het begin is het even zoeken welke smaak welk effect heeft, maar dat weet je gauw genoeg. Blob verandert in de vorm die bij de smaak hoort. Hier is de lijst met de smaken. Als je het leuk vindt kun je er zelf de bijbehorende vorm bijzetten.

LICORICE (Waterijs)
STRAWBERRY (Aardbeien)
COCONUT (Kokosnoot)
COLA (Cola)
CINNAMON (Citroen)
APPLE (Appel)
VANILLA (Vanille)
TANGERINE (Zuurstok)
ROOT BEER (Donker bier)
HONEY (Honing)
KETCHUP (Ketchup)
PUNCH (Bowl)
ORANGE (Sinaasappel)
LIME (Limoen)

N.B. Blob kan absoluut niet tegen ketchup. Als hij dat eet komt, hij in de problemen.

EXTRA INFORMATIE OVER DE VERASSENDE RUMBOON

Je kunt Blob niet alleen voeden met rumbonen, je kunt ze ook gebruiken als verkenner in onbekende gebieden. Zo doe je dat.

Als je wilt weten wat er voor je kan gebeuren (zowel op Aarde als op Blobolonia), gooi je een Rumboon in die richting, de "camera" volgt hem en dan zie jij wat er kan gebeuren.

VERZAMELAARS HOEK

Tijdens je avonturen -op Aarde en op Blobolonia- verzamel je allerlei voorwerpen, schatten en diamanten vanwege het geld. Tassen met Rumbonen om je vooraad Rumbonen bij te vullen, vitaminen voor je vitaminegeweer en pepermuntjes als bonus.

SCHATTEN

Veel schatten worden bewaakt door het metromonster, een dodelijk beest.

RUMBOONTASSEN

Bevatten 2 nieuwe smaken of een heleboel extra Rumbonen met allerlei smaken.

DIAMANTEN

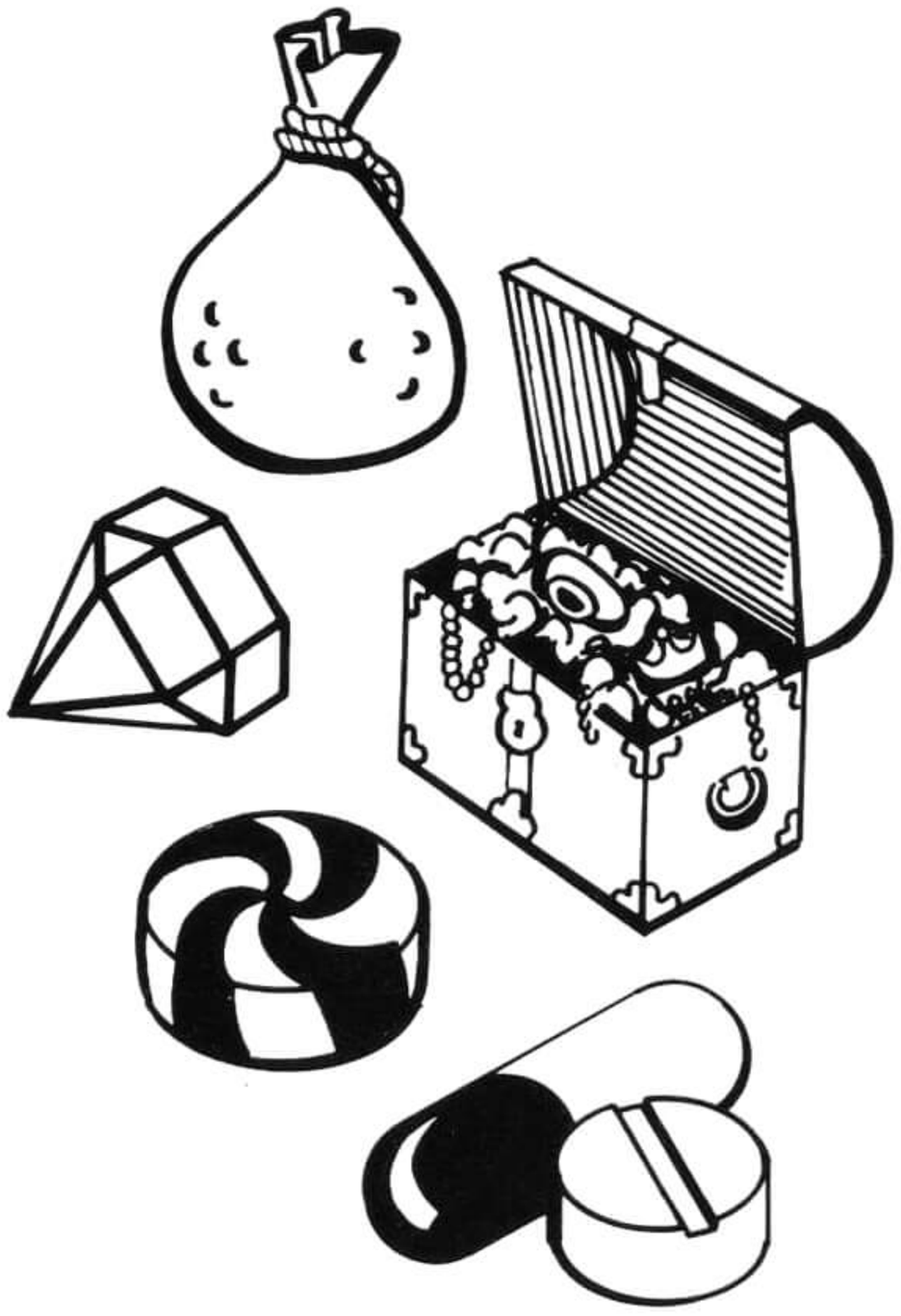
De beste vrienden van onze Blob.

PEPERMUNTEN

Spaar er zoveel als je kunt, je wint er een extra leven mee.

VITAMINEN

Deze zijn er in drie soorten: A,B of C. Elke vitamine heeft een aparte eigenschap, maar die heb je zo door.



GROOT GEVAAR

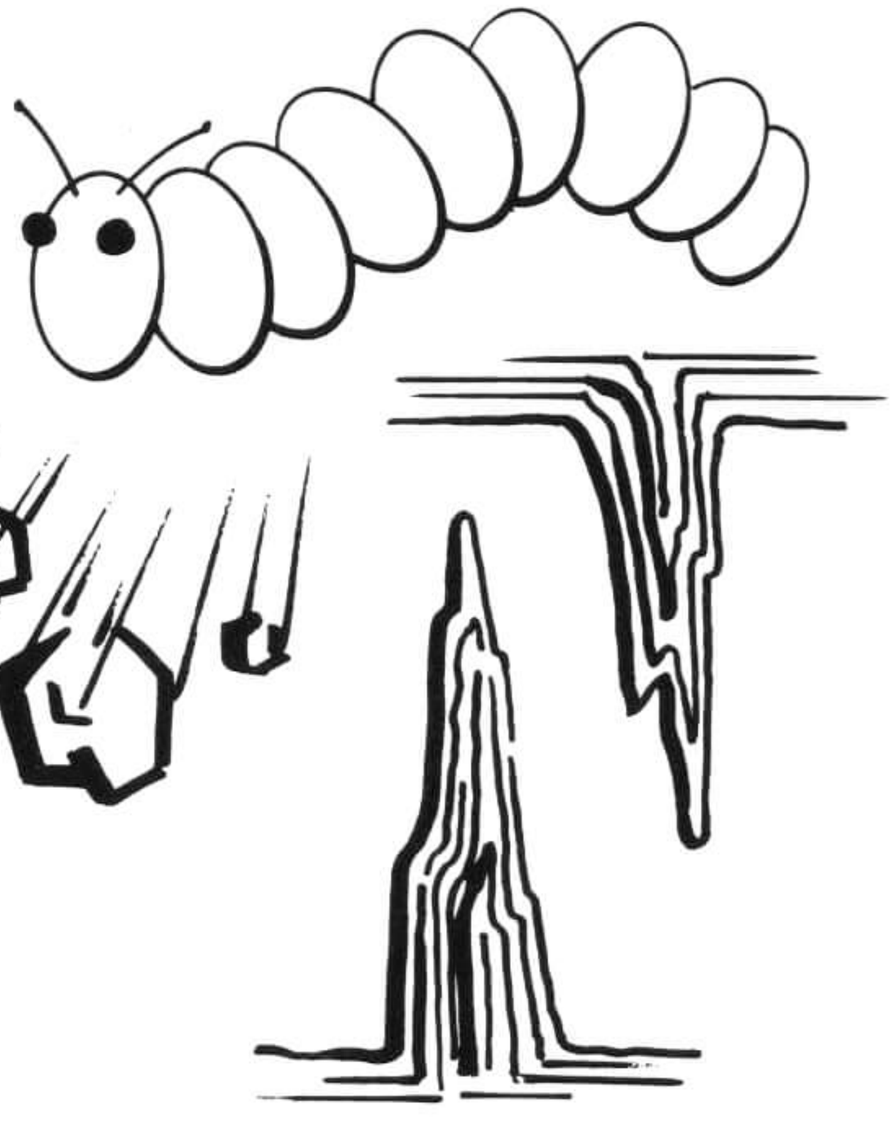
Sommige figuren kom je op allebei de planeten tegen, maar deze zijn niet echt aardig. Sommige zijn gewoon vervelend, anderen kunnen zelfs dodelijk zijn!

Hieronder staan een paar van de gevaren die je tegen kunt komen.

OP AARDE

METROMONSTERS

Sorry, maar deze zijn onsterfelijk. Ondanks dat geven ze je soms wel de benodigde hoofdruimte.



VALLENDE ROTSEN

Je weet toch hoe je je hier tegen kunt beschermen, niet dan?

STALAGTIETEN EN STALAGMIETEN

Het lijkt erop dat deze rare grotrotsen je willen aanraken, laat het niet gebeuren.

BLOBOLONIA

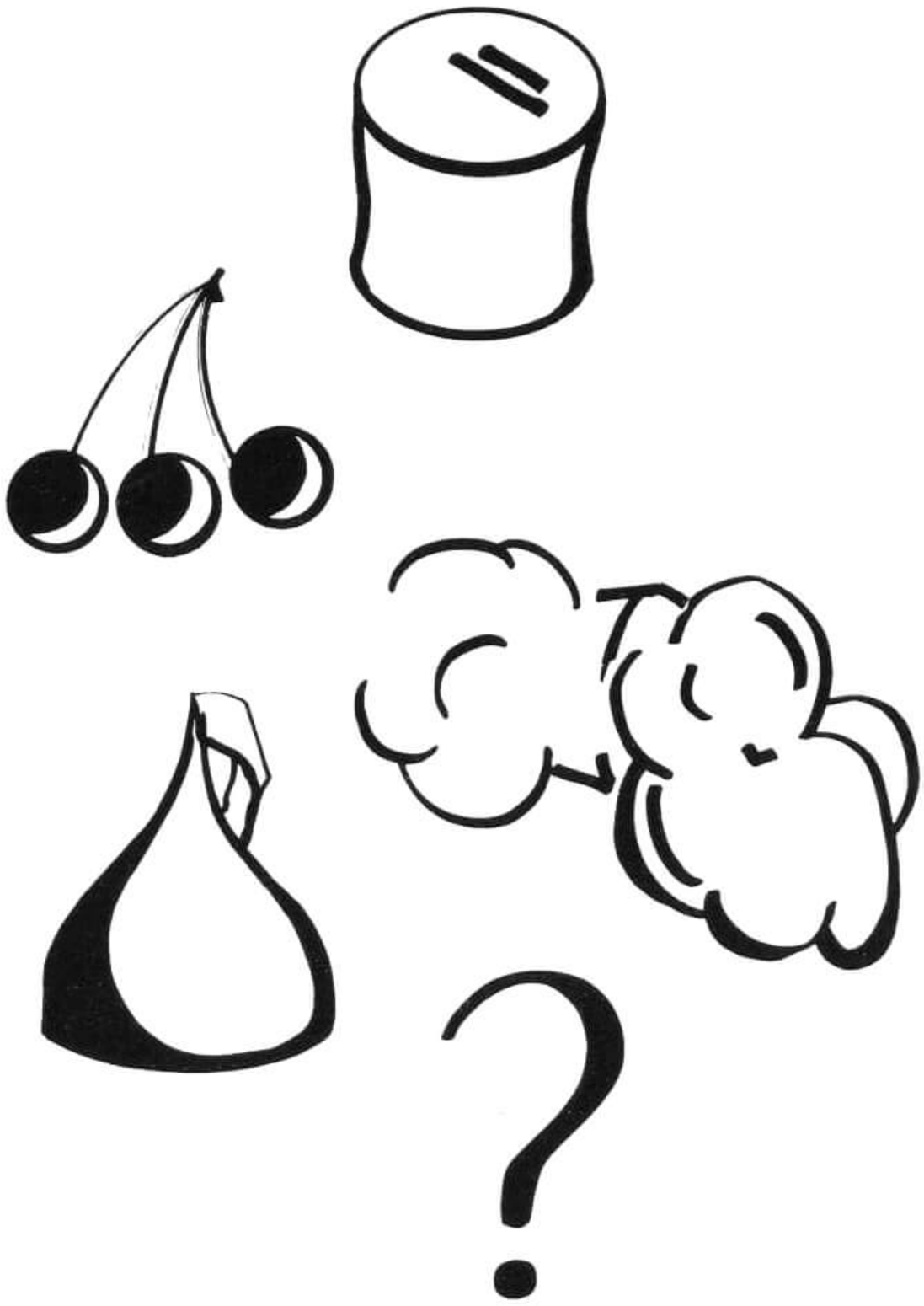
MAGISCHE TOFFEES
Taai en rubberachtig en dus moeilijk te vernietigen. Je kunt ze maar beter ontlopen.

KERSENBOMMEN
Laat ze niet op de grond vallen , want dan.....

POPCORN
Het blijft maar groeien en groeien, dus maak een pad door de massa en dan gewoon blijven lopen.

CHOCOLADE KUSSEN
Laat je hier maar niet door kussen, het zijn Doodskussen.

SLECHTE KEIZER
Probeer hem te vernietigen met zijn eigen voorraad vitaminen. Gebruik alles wat je hebt om hem te pakken.



VIJF LEVENS PER SPEL

Bij het begin van elk spel krijg je 5 levens. Als je ze alle 5 verspeelt, is het spel afgelopen.

Je kunt op drie manieren een leven verliezen:

1.) Als je meer dan 1 1/2 scherm valt zonder bescherming.
2.) Als je verdrinkt (probeer een reddingsvest).
3.) Als je wordt geraakt door de vijand (Metromonster, Kersen.....).

EXTRA LEVENS.

Je krijgt een extra leven voor elk vijfde pepermuntje dat je verzamelt op Blobolonia. Zoek er goed naar, want je kunt nooit genoeg levens in voorraad hebben.

HANDIGE TIPS

- Gooi de Rumboon omhoog tijdens het lopen, dan hou je een kleine afstand tussen jou en de Rumboon.
- Pas op waar je een gat graaft, je kunt op de meest vreemde plaatsen heel diep vallen.
- Je kunt Blob roepen door te fluiten, maar als je hem op een speciale plaats wilt hebben, kun je hem beter veranderen in een blauwe fakkel. Dan kun je hem makkelijker oppakken en precies neerzetten waar jij dat wilt.
- Ga niet te ver weg zonder Blob op te pakken, want dan kon het wel eens heel moeilijk worden. Je kunt hem ook gewoon in Ketchup veranderen.
- Om hoger op je Trampoline te kunnen springen druk je op OMHOOG Om minder hoog te springen druk je op OMLAAG, springen doe je vanaf de zijkant van de Top.
- Let op, als je alle schatten hebt verzameld moet je wel terug de straat op, of daar ga je de winkel in en haal je de vitaminen op.
- Er zijn meerdere manieren om een snoepjesmachine te stoppen.
- Experimenteer, Experimenteer, Experimenteer.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

MEMO

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON